



# MÖRDERISCHES SÜDTIROL

GASTGEBERHEFT





## INHALT

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| ◆ Spielmaterial         | S. 4  |
| ◆ Vorbereitung          | S. 5  |
| ◆ Spielübersicht        | S. 7  |
| ◆ Spielablauf           | S. 8  |
| ◆ Spielregeln           | S. 11 |
| ◆ Rollenübersicht       | S. 12 |
| ◆ Prolog                | S. 13 |
| ◆ Die richtige Stimmung | S. 14 |
| ◆ Rezepte               | S. 15 |
| ◆ Checkliste            | S. 28 |
| ◆ Notizen               | S. 29 |

## EINFÜHRUNG

*Liebe Gastgeberin, lieber Gastgeber,*

in diesem Krimispiel erwartet dich und deine Gäste ein spannender Dinner-Abend im malerisch gelegenen Südtiroler Dorf Gundl am See. Doch seid gewarnt: **Heute steht Mord auf der Speisekarte!**

Ihr schlüpft in die Rollen der Hauptverdächtigen in einem mysteriösen Todesfall, den es aufzuklären gilt. Wem könnt ihr trauen und wer erzählt Lügenmärchen? Befragt euch gegenseitig und findet es heraus! Wer denkt kreativ genug und bringt die Wahrheit ans Licht? Wird es euch am Ende gelingen, den Fall aufzuklären, oder lasst ihr den Täter oder die Täterin ungeschoren davonkommen?

In diesem Set sind alle Materialien enthalten, die ihr für eine unvergessliche Krimi-Party mit fünf bis acht Personen benötigt. Mit den zusätzlichen Rezepten, Kostümvorschlägen, Dekorationsideen und der begleitenden Musik wird der Abend garantiert ein voller Erfolg! Das Krimispiel ist ideal für einen mörderisch-lustigen Abend mit Familie und Freund\*innen oder als Event-Geschenk zum Geburtstag.

Bevor der Abend beginnt, solltest du dir die folgende Anleitung komplett durchlesen. Keine Sorge – du erfährst dabei keine Geheimnisse und kannst, wie alle anderen Gäste, mitspielen und -rätseln. Allerdings ist es wichtig, dass du den Ablauf kennst, um das Spiel an eurem „Crime & Dine“-Abend zu moderieren. Außerdem kannst du so einige Tipps zur Vorbereitung beachten. Es gibt nur wenige Regeln, die du zusammengefasst am Ende dieser Anleitung findest.

**Viel Spaß mit Crime & Dine!**



## SPIELMATERIAL



**8x**  
Rollenhefte mit Lageplan  
des Tatorts



**1x**  
Gastgeberheft mit  
Spielanleitung, Rezepten  
und Dekorationsideen



**8x**  
Einladungen  
zum Herunterladen  
über QR-Code



**8x**  
Hinweise



**8x**  
Tischkarten



**1x**  
Auflösung

### WICHTIG!

Außer dem Gastgeberheft darf kein weiteres Spielmaterial angesehen werden, bevor die Anleitung nicht ausdrücklich darauf hinweist.

## VORBEREITUNG

Als Gastgeber\*in ist es deine Aufgabe, alle nötigen Vorbereitungen für euren Krimi-Abend zu treffen und das Spiel zu moderieren. Um keinen Punkt zu vergessen, findest du auf Seite 28 eine Checkliste zum Abhaken.

### ROLLEN VERGEBEN UND EINLADUNGEN VERSCHICKEN

Bevor ihr euch ins Kriminalabenteuer stürzt, legst du ein Datum für den Dinner-Abend fest und gibst deinen Gästen frühzeitig Bescheid mit der Bitte um eine sichere Zusage. Die individuellen Einladungen mit den ersten Rolleninformationen kannst du ganz einfach über den QR-Code herunterladen und verschicken.

Ihr solltet insgesamt mindestens fünf und maximal acht Personen sein, damit das Spiel funktioniert. Die fünf Rollen, die auf jeden Fall vergeben werden müssen, findest du in der Übersicht auf Seite 12. Auch die Spielvarianten mit sechs oder sieben Personen findest du dort erklärt. Spielt ihr zu acht, verteilst du alle Rollen. Die Rollen sind zwar allesamt einem bestimmten Geschlecht zugeordnet, müssen so aber später nicht am Tisch sitzen. Ein Mann kann durchaus eine Frau spielen und andersherum. Nicht benötigte Rollenhefte bleiben einfach in der Spielschachtel.

Bei der Verteilung der Rollen kannst du es deinen Gästen leicht machen oder sie etwas herausfordern. Wenn du es ihnen leicht machen möchtest, gibst du ihnen eine Rolle, die ihrem tatsächlichen Charakter nahekommt. Willst du sie herausfordern, dann teilst du ihnen eine Rolle zu, die am wenigsten zu ihrem Charakter passt. Du kannst die Rollen aber auch zufällig verteilen.

Zum Download der Einladungen den QR-Code scannen oder das Spiel unter <https://bit.ly/crime-dine-das-krimi-dinner-set-moerderisches-suedtirol> aufrufen und dort „Downloads“ anklicken.





## KOSTÜME

Euer Dinner wird besonders stimmungsvoll und authentisch, wenn alle am Abend kostümiert erscheinen. Mit der Einladung erhalten die Gäste eine Kurzbeschreibung ihrer eigenen Rolle sowie Vorschläge zu den passenden Accessoires. Der Weg zum Kostümverleih ist nicht unbedingt notwendig. Häufig finden sich entsprechende Kostümelemente im Kleiderschrank oder Freund\*innen können einem das eine oder andere Stück ausleihen. Als Gastgeber\*in solltest du auf jeden Fall vorab festlegen, ob alle kostümiert erscheinen sollen oder nicht.

## DINNER

Nimm das „Crime & Dine“-Spiel als Anlass, mit Freund\*innen und Familie zusammenzukommen. Sorge dabei für euer leibliches Wohl mit einem mehrgängigen Menü, welches zum Thema des Abends passt. Du kannst entweder selbst den Kochlöffel schwingen oder du bittest jeden Gast, etwas für euer gemeinsames Essen mitzubringen. Wenn du ein wenig Inspiration benötigst, gibt es ab Seite 15 einige Rezeptideen sowie zwei Menüvorschläge.

## DEKORATION UND MUSIK

Um dem Abend die richtige Stimmung zu verleihen, kannst du ganz einfach mit ein paar Hilfsmitteln, wie gedimmtem Licht sowie traditioneller Volksmusik, für eine authentische Atmosphäre sorgen. Hierzu findest du auf Seite 14 einige Tipps zu passender Dekorations- und Musikauswahl. Die beiliegenden Tischkarten bieten dir zudem die Möglichkeit, die Platzwahl am Tisch vorzubestimmen. Schneide dafür einfach die Tischkarten entlang der gestrichelten Linien auseinander und falte sie jeweils in der Mitte zusammen, damit sie stehen können.

## SPIELÜBERSICHT

Im Folgenden wird der zeitliche Überblick des Krimi-Dinners gegeben und der Spielablauf erklärt. Beachte, dass alle Mitspieler\*innen während des gesamten Abends in ihren Rollen bleiben sollten.

## SPIELBEGINN

Sobald alle Gäste anwesend sind, können die Vorbereitungen abgeschlossen werden. Verteile nun die Rollenhefte und Hinweise an deine Gäste. Die Hefte und Hinweise sollten jedoch vorerst noch geschlossen bleiben. Als Gastgeber\*in erklärst du anschließend den Spielablauf und verliest die Regeln. Für den Fall, dass ihr euch während des Abends Notizen machen möchtet, legt ihr euch am besten noch Papier und Stifte bereit. Wenn es keine weiteren Fragen mehr gibt, kann das Spiel starten. Erfahrungsgemäß bietet es sich an, die jeweiligen Spielrunden in den Pausen zwischen den Gängen zu beginnen.

- ◆ **Einleitung** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Vorstellung** (ca. 15 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 1** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 2** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 3** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Anklage** (ca. 15 Minuten)
- ◆ **Auflösung** (ca. 10 Minuten)



# SPIELABLAUF

## EINLEITUNG

Die Rollenhefte dürfen nun geöffnet werden. Auf den ersten Seiten findet ihr noch einmal alle Spielregeln im Überblick, eine Rollenübersicht sowie die Vorgeschichte des heutigen Abends. Bitte blättert noch nicht weiter! Nkombe Abebe liest euch zunächst die Vorgeschichte „Was bisher geschah“ vor.

## VORSTELLUNG

Anschließend liest jede\*r Spieler\*in für sich die Informationen zu ihrer oder seiner jeweiligen Rolle sowie das dazugehörige Geheimnis. Wenn alle ihre individuellen Hintergrundinformationen gelesen haben, stellt ihr euch einander in eigenen Worten vor. Eure Geheimnisse gebt ihr dabei nicht preis! Danach verliest die oder der Gastgeber\*in den Prolog (Gastgeberheft, Seite 13).

## RUNDE 1

### INFORMATIONEN UND HINWEISE

Zu Beginn von Runde 1 nehmen alle Spieler\*innen ihre Rollenhefte zur Hand und lesen die Seiten zu dieser Runde, doch nicht weiter. Jede\*r erhält dabei pikante Details über die eigene Person, welche in der anschließenden Diskussion nur preisgegeben werden müssen, wenn man direkt darauf angesprochen wird. Darüber hinaus bekommt jede\*r Informationen zu den anderen Gästen, die in die Diskussion einfließen sollen, mit dem Ziel, den anderen ihre pikanten Details zu entlocken. Zudem erfahren alle etwas darüber, wann und wo sie sowie andere Charaktere sich befanden. Die Informationen zu den Aufenthaltsorten sind natürlich nur dann zuverlässig, wenn es dafür Zeug\*innen gibt.

Auch die für die erste Runde vorgesehenen Hinweise werden nun geöffnet. Die Spieler\*innen können diese Informationen entweder gleich mit den anderen teilen oder lassen sie im Laufe von Runde 1 in die Diskussion einfließen.

## DISKUSSION

Die Informationen aus Runde 1 fließen nun in die Diskussion ein. Beginnt, euch gegenseitig Fragen zu stellen, und versucht dabei herauszufinden, wer sich zu welcher Zeit mit wem wo befand. Nutzt dazu auch den Lageplan des Gebäudes, den ihr auf der Rückseite der Rollenhefte findet. Wenn es zu einem Thema keine vorgegebene Antwort gibt (pikantes Detail), dürfen alle improvisieren. Generell sollen die Diskussionsrunden als lockere Unterhaltungen gespielt werden, die keineswegs auf die vorgegebenen Informationen beschränkt sein müssen. Berichten, Meinungen äußern, nachfragen, verdächtigen und beschuldigen sind erlaubt. Alle Informationen, welche die Mitspieler\*innen in dieser Runde erhalten haben, müssen geteilt werden. Achte als Gastgeber\*in darauf, dass alle Fakten enthüllt wurden, bevor ihr die nächste Runde beginnt. Allein die Informationen zu den pikanten Details müssen nur preisgegeben werden, wenn jemand einen direkt darauf anspricht.

## RUNDE 2

Runde 2 läuft analog zu Runde 1 ab. Die Spieler\*innen blättern zu den relevanten Seiten in ihren Rollenheften und verwerten die Informationen wie beschrieben. Die für die zweite Runde vorgesehenen Hinweise werden ebenfalls von den entsprechenden Personen geöffnet und im Laufe der Runde mit den anderen geteilt.



## RUNDE 3

Runde 3 läuft analog zu Runde 1 und 2 ab. Die Spieler\*innen blättern zu den relevanten Seiten in ihren Rollenheften und verwerten die Informationen wie beschrieben. Die für die dritte Runde vorgesehenen Hinweise werden ebenfalls von den entsprechenden Personen geöffnet und im Laufe der Runde mit den anderen geteilt.

## ANKLAGE

Nach der letzten Runde darf jede\*r Spieler\*in eine Vermutung abgeben, wer für das Ableben des Opfers verantwortlich und was das Motiv gewesen sein könnte. Die Angeklagten bekommen danach die Chance, sich zu verteidigen. Abschließend stimmt ihr ab, wen der Verdächtigen ihr der Tat für schuldig haltet. Dabei entscheidet die Mehrheit.

## AUFLÖSUNG

Zum Schluss wird von der oder dem Gastgeber\*in die Auflösung verkündet. Lagt ihr richtig mit euren Vermutungen?

### ❖ TIPP ❖

*Wir empfehlen, Getränke oder den nächsten Gang zwischen den Diskussionsrunden zu servieren, damit die Aufmerksamkeit ansonsten beim Spiel und den Informationen bleibt.*

## SPIELREGELN

1. Durch Nachfragen, Kombinieren, Rätseln und aufmerksames Zuhören werdet ihr den Täter und/oder die Täterin (es kann auch mehrere geben) ermitteln.
2. Alles, was nicht in den Rollenheften festgelegt ist, darf erfunden und interpretiert werden – Improvisation ist der Schlüssel. Im Gegenzug gilt auch alles als gesetzt, was in den Rollenheften oder den Hinweisen geschrieben steht.
3. Für die Orts- und Zeitangaben bedeutet dies, dass diese Informationen nur als erwiesen gelten, wenn sie von mindestens einem Zeugen bestätigt werden können. Sollten im Rollenheft keine Zeugen vermerkt sein, dürft ihr über euren Aufenthaltsort lügen. Niemand passiert zu einer der Schlüsselzeiten einen Bereich, in dem ein anderer Charakter steht, ohne dass dies vermerkt ist.
4. Der Lageplan auf der Rückseite der Rollenhefte darf von Spielbeginn an jederzeit angesehen werden. Er dient sowohl zur Veranschaulichung des Tatorts als auch zur Überprüfung der Alibis.
5. Alle Informationen und Hinweise, welche ihr in einer Runde erhalten habt, müssen geteilt werden. Einzige Ausnahme sind die pikanten Charakterdetails.
6. Allein wenn ihr auf eure pikanten Details angesprochen werdet, müsst ihr diese preisgeben. Euer Geheimnis müsst ihr dagegen nur preisgeben, insoweit es sich mit den pikanten Details deckt. Das Geheimnis soll euren Charakter von Anfang an für euch greifbar machen.
7. Wer der oder die Schuldige ist, erfahrt ihr erst in der letzten Runde.



# ROLLENÜBERSICHT

## DIE ROLLEN

- ◆ **Marie Guttrieb** – Unternehmerin und Lorenz' Mutter
- ◆ **Gert Guttrieb** – Unternehmer und Lorenz' Vater
- ◆ **Lorenz Guttrieb** – Auszubildender bei der örtlichen Polizei
- ◆ **Nkombe Abebe** – Priester der Maria-Kirche
- ◆ **Nesrin Ölmez** – Besitzerin des Blumengeschäfts
- ◆ **Peter Müller** – Landwirt und Dorfältester
- ◆ **Jakob Steinle** – Rebellischer Freigeist
- ◆ **Ana Mendez** – Auszubildende beim Schlachtbetrieb

Das Spiel lässt sich ab fünf Personen spielen. Um zu erfahren, welche Rollen weggelassen werden können, wenn ihr mit weniger als acht Personen spielt, liest du im Buchstabensalat jeden dritten Buchstaben. Auch wenn ihr mit weniger Personen spielt, kommen die nicht verwendeten Rollen in der Geschichte vor.

Wenn ihr zu fünft spielt, lässt du folgende Rollen weg:

PLJMCANRKGFOADBSVPTUEJMTASENCRDKGFWELSROMTIP

Wenn ihr zu sechst spielt, lässt du folgende Rollen weg:

AMPJHEIOTVCEDSROIGUTENORDATNZ

Wenn ihr zu siebt spielt, lässt du folgende Rolle weg:

NSGMZEPARIUTFE

# PROLOG

Hinter euch liegt ein langer Tag, an dem ihr in der örtlichen Polizeiwache zu eurer eigenen Sicherheit eingesperrt wart. Noch immer grübelt ihr über die mysteriösen Todesanzeigen und das unheimliche Datum, welches für Gundl am See ein wahrer Schicksalstag ist. Denn nachdem der Ort Jahr um Jahr den Wettbewerb für das schönste Dorf Südtirols gewonnen hatte, wurde der Titel an ebendiesem Tag letztes Jahr zum ersten Mal verloren. Überdies ist es der Jahrestag der letzten Hexenverbrennung in Südtirol, der bis zu einem tragischen Unfall mit Todesfolge vor ein paar Jahren von den Jugendlichen mit Überschwang im Wald gefeiert wurde. Leider ist das Datum auch davon überschattet, dass es vor 60 Jahren, nach mehreren okkulten Vorfällen, zum Lynchmord an der angeblichen verantwortlichen Hexe kam. Wird die jüngste Wiederkehr dieser okkulten Erscheinungen erneut mit einem Toten an diesem Tag enden?

Nicht zuletzt ist heute auch der letzte Dienstag von Udo Olsen, dem leitenden Dorfpolizisten, der sich in seinen Ruhestand verabschiedet. Nach Dienstschluss der anderen Kollegen und einem bislang zum Glück ereignislosen Tag bleibt ihr mit Udo und Polizeischüler Lorenz Guttrieb allein auf der Wache. Als ihr euch langsam in Sicherheit wiegt, versammelt Udo euch um 17:30 Uhr im Hauptflur. Zunächst weist er drei Flurwachen zu, sodass ab 20:30 Uhr immer jemand ein Auge auf den Hauptflur und den Eingang hat. Doch mit seiner anschließenden Verkündung hat niemand gerechnet: „Jahrelang habe ich eure Geheimnisse gehütet, doch damit ist nun Schluss! Ich bin krank – todkrank – und sehe keinerlei Sinn mehr in meinem Schweigen. Ruhestand wird es für mich nicht mehr geben, also werde ich mit meiner letzten Diensthandlung sämtliche meiner und eurer Verfehlungen an meine Dienstherren melden. Ich will zumindest mit reinem Gewissen sterben. Stellt euch also auf eine unbequeme Zukunft ein.“

Nun neigt sich das Datum der Todesanzeigen endlich seinem Ende zu und ihr seid glücklicherweise alle wohlauf. Gerade als ihr euch auf den Heimweg machen und



Udo bitten wollt, die Eingangstür aufzusperren, passiert das Unglaubliche – Nkombe findet eine Leiche! Der tote Udo liegt am Boden der unverschlossenen Zelle 3. Ihr informiert augenblicklich einen von Udos und Lorenz' Kollegen, der sich umgehend auf den Weg macht. Ihr kommt schnell zu dem Schluss, dass es sich bei dem Täter oder der Täterin nur um jemanden von euch handeln kann, da die Wache verriegelt war. Am besten liefert ihr die schuldige Person gleich aus, sonst fängt die Polizei vielleicht noch an, tiefer zu graben, und das will mit Sicherheit niemand von euch!

## DIE RICHTIGE STIMMUNG

Südtirol steht für weit mehr als nur eine populäre Touristenregion mit vielen Weinbergen, guten Restaurants und grenzenlosen Erholungsmöglichkeiten. Neben der wunderschönen Natur zieht die Region mit all ihren hochpreisigen Vorzügen sowohl Kulturinteressierte als auch Sportbegeisterte an, um hier die Seele baumeln zu lassen. Doch zwischen den modernen Luxushotels und idyllischen Bauernhöfen schlummert Konfliktpotenzial, das beim Aufeinandertreffen der unterschiedlichen Parteien kaum zu verbergen sein wird.

Ebendieses Konfliktpotenzial zwischen Moderne und Tradition wird auch beim Krimi-Dinner zum Tragen kommen, da man sich beim gemeinsamen Essen wohl oder übel miteinander auseinandersetzen muss. Um diesen Abend möglichst stimmungsvoll und authentisch zu gestalten, hältst du Tischdecke, Servietten und Kerzen am besten in Weiß oder Rot. Da auch die Naturnähe bei der Atmosphäre nicht fehlen darf, kannst du bei der Dekoration auf kleine Zweige, urige Holzbretter und typisches Südtiroler Obst, wie Äpfel und Weintrauben, zurückgreifen. Auch Weinflaschen sind eine passende Ergänzung für das Thema des Abends.

Bei der Musikauswahl bietet sich vor allem traditionelle Volksmusik aus Südtirol an. Doch auch instrumentale Stücke eignen sich für den stimmungsvollen Krimi-Abend.

## REZEPTE

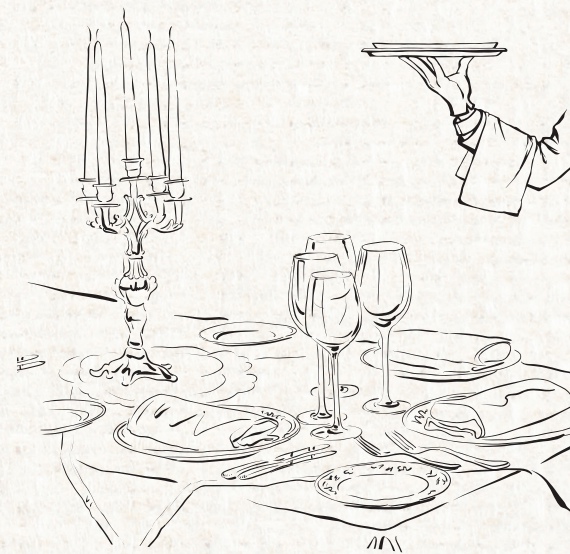
Um ein wenig kulinarische Inspiration zu erhalten, gibt es auf den folgenden Seiten zwei Menüvorschläge, jeweils mit einer Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise, die du beliebig miteinander kombinieren kannst.

### Menü 1 (vegetarisch)

- ◆ Champignoncremesuppe mit Scamorza S. 16
- ◆ Schlutzkrapfen mit Mairübchen S. 18
- ◆ Torta di Pere e Cioccolato S. 20

### Menü 2

- ◆ Röstbrot mit Pilzen und Appenzeller S. 22
- ◆ Pasta mit Spanferkelbäckchen S. 24
- ◆ Südtiroler Apfelstrudel S. 26





# CHAMPIGNONCREMESUPPE

## — VORSPEISE —

### ZUTATEN

- ◆ 2 Schalotten
- ◆ 500 g Champignons (weiße oder braune)
- ◆ 1 EL Butter
- ◆ 100 ml Weißwein
- ◆ 800 ml Gemüsebrühe
- ◆ 4 Thymianzweige
- ◆ 4 Wacholderbeeren
- ◆ 2 Lorbeerblätter
- ◆ 700 g Sahne
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ frisch geriebene Muskatnuss
- ◆ 4 Scheiben Schwarzbrot
- ◆ 12 kleine Kugeln Scamorza (geräucherter italienischer Kuhmilchkäse, z.B. Scamorzetti)
- ◆ Olivenöl

### SO GEHT'S

1. Schalotten schälen und in grobe Würfel schneiden. Champignons putzen und vierteln. Butter bei mittlerer Hitze in einem Topf schmelzen lassen und die Schalottenwürfel darin glasig dünsten. Champignons zu den Schalotten geben und unter Rühren braten, bis die Pilze goldbraun sind. Mit Weißwein ablöschen und mit Gemüsebrühe aufgießen. Thymianzweige, Wacholderbeeren und Lorbeerblätter dazugeben und die Suppe ca. 30–40 Minuten offen köcheln lassen, bis die Pilze gerade noch mit Flüssigkeit bedeckt sind.
2. Kräuter und Gewürze entfernen, Sahne dazugeben und mit dem Stabmixer fein pürieren. Mit Salz, Pfeffer und Muskatnuss abschmecken. Je nach gewünschter Konsistenz (flüssiger oder cremiger) entweder noch etwas Wasser dazugießen oder alternativ die Suppe noch ein paar Minuten offen einköcheln lassen.
3. 10 Minuten vor dem Servieren den Backofen auf 200 °C (Oberhitze) vorheizen. Schwarzbrot-scheiben grob würfeln und in eine feuerfeste Form legen. Scamorza-Kugeln in Scheiben



schneiden und auf den Brotwürfeln verteilen. Form im heißen Ofen (oben) ein paar Minuten backen, bis der Käse schmilzt.

4. Suppe auf Suppentellern verteilen, mit den gerösteten Brot-Käse-Würfeln toppen und nach Belieben mit frisch gemahlenem Pfeffer und einem Spritzer Olivenöl garnieren.



4 Personen



# SCHLUTZKRAPFEN

## HAUPTSPEISE

### ZUTATEN

#### Für den Teig

- ◆ 300 g Pastamehl
- ◆ 3 Eier (Größe M)
- ◆ etwas Weizenmehl zum Bestäuben der Arbeitsfläche (Type 405)

#### Für die Füllung

- ◆ 3 vorwiegend festkochende Kartoffeln (ca. 200 g)
- ◆ 200 g Baby-Blattspinat
- ◆ 1 EL Butter
- ◆ 1 EL Creme fraîche
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ frisch geriebene Muskatnuss

#### Für die Mairübchen

- ◆ 1 Bund Mairübchen (alternativ Radieschen)

### SO GEHT'S

1. Für den Teig das Mehl in eine große, flache Schüssel geben. In die Mitte eine Mulde drücken, die Eier hineinschlagen und alles vom Rand her mit den Händen zu einem glatten Teig verkneten. Teig in Klarsichtfolie wickeln und im Kühlschrank 1 Stunde ruhen lassen.
2. In der Zwischenzeit für die Füllung die Kartoffeln waschen und mit der Schale in kochendem Salzwasser ca. 45 Minuten garen. Anschließend die Kartoffeln abgießen, kurz ausdampfen lassen, schälen und noch heiß durch die Kartoffelpresse in eine Schüssel drücken. Abkühlen lassen.
3. Währenddessen den Spinat waschen. In einer Pfanne bei mittlerer Hitze die Butter schmelzen und die Hälfte des Spinats darin tropfnass unter Rühren zusammenfallen lassen (restlichen Spinat für die Mairübchen aufheben). Warmen Spinat zur Kartoffelmasse geben, Creme fraîche hinzufügen, mit Salz, Pfeffer und Muskatnuss abschmecken und die Füllung mit den Händen zu einer geschmeidigen Masse verkneten.
4. Für die Mairübchen die Rübchen putzen und je nach Größe noch halbieren oder vierteln. In ei-



- ◆ 50 g Butter
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ frisch geriebene Muskatnuss

#### Zum Anrichten

- ◆ 50 g Pinienkerne
- ◆ 50 g Butter
- ◆ geriebener Parmesan



4 Personen

- ner Pfanne bei mittlerer Hitze Butter schmelzen, Rübchen und den restlichen Spinat dazugeben und unter Rühren ca. 5 Minuten dünsten. Salzen, pfeffern und mit Muskat abschmecken.
5. Pinienkerne in einer Pfanne ohne Fett bei schwacher Hitze goldbraun rösten und beiseitestellen.
6. In einer separaten Pfanne bei schwacher Hitze 50 g Butter schmelzen.
7. Für die Schlutzkrapfen den Teig dünn ausrollen, auf eine bemehlte Arbeitsfläche legen und mit einem Glas oder Plätzchenausstecher rund ausstechen. Füllung in die Mitte der Teigkreise geben, Teig zu Halbmonden zusammenklappen und an den Rändern fest zusammendrücken.
8. In einem Topf Salzwasser bei mittlerer Hitze zum Sieden bringen (nicht kochen), Schlutzkrapfen hineinlegen und warten, bis sie an die Oberfläche steigen. Mit einer Schaumkelle herausnehmen und in der Pfanne mit der Butter wenden.
9. Zum Servieren die Schlutzkrapfen auf Tellern verteilen, das Gemüse darauf geben, mit Pinienkernen bestreuen und Parmesan darübergeben.



# TORTA DI PERE E CIOCCOLATO

## NACHSPEISE

### ZUTATEN

#### Für die Birnen

- ◆ 5 mittelgroße, nicht zu reife Birnen
- ◆ 2 EL Zucker
- ◆ 100 ml Moscato (Dessertwein, alternativ Apfelsaft)

#### Für den Teig

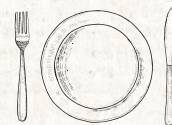
- ◆ 3 Eier (Größe M)
- ◆ 230 g Zucker
- ◆ 120 g geschmolzene Butter
- ◆ 100 ml Milch
- ◆ 70 g Backkakaopulver
- ◆ 230 g Weizenmehl (Type 405)
- ◆ 1 Pck. Backpulver

#### Außerdem

- ◆ Butter für die Form
- ◆ Mehl für die Form

### SO GEHT'S

1. Die Birnen schälen, vierteln, das Kerngehäuse entfernen und in schmale Spalten schneiden. Die Spalten einer Birne beiseitestellen. Die restlichen Birnenspalten in eine beschichtete Pfanne geben, sodass sie nebeneinander liegen. Mit Zucker bestreuen und den Dessertwein zu den Birnen in die Pfanne geben. Die Birnenspalten mit geschlossenem Deckel 5 Minuten bei mittlerer Hitze köcheln lassen. Dann den Deckel abnehmen und weitere 3–4 Minuten köcheln lassen. Dabei nach der Hälfte der Zeit einmal wenden. Anschließend vom Herd nehmen und beiseitestellen.
2. Die Eier in eine Schüssel geben und mit dem Handrührgerät vermengen. Zucker hinzugeben und verrühren. Butter, Milch und Kakao unterrühren. Mehl portionsweise einrühren. Zum Schluss das Backpulver unterrühren und die Birnenspalten unter den Teig heben.
3. Backofen auf 180 °C (Umluft) vorheizen. Die Springform einfetten, dann mit Mehl bestäuben, überschüssiges Mehl abklopfen. Den Teig in die Form füllen und glattstreichen. Die übrigen Birnen-



Für 1 Springform (Ø 26 cm)

spalten dekorativ, z.B. fächerförmig, auf der Oberfläche verteilen. Den Kuchen im heißen Backofen (Mitte) für etwa 45–50 Minuten backen. Zum Ende der Backzeit eine Stäbchenprobe durchführen: Das Stäbchen sollte nicht zu trocken bleiben, damit der Kuchen saftig wird, es sollte aber auch kein Teig daran hängen bleiben. Den Kuchen anschließend herausnehmen und abkühlen lassen.



# RÖSTBROT

## VORSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 400 g Waldpilze (Steinpilze oder Pfifferlinge)
- ◆ 2 Schalotten
- ◆ 4 Stängel Petersilie
- ◆ 12 EL Butter
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ 8 Scheiben Holzofenbrot
- ◆ 200 g Appenzeller (am Stück)



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Die Pilze putzen und gegebenenfalls in grobe Stücke schneiden (bei Pfifferlingen ist Letzteres nicht nötig). Schalotten schälen und fein würfeln. Petersilie waschen, trocken schütteln, Blättchen von den Stielen zupfen und fein hacken.
2. In einer Pfanne 4 EL Butter bei mittlerer Hitze zerlassen, Pilze und Schalottenwürfel dazugeben, unter Rühren goldbraun braten und mit Salz und Pfeffer würzen.
3. Die Brotscheiben in einer beschichteten Pfanne bei mittlerer Hitze von beiden Seiten anrösten. Brotscheiben mit der restlichen Butter bestreichen. Die gebratenen Pilze auf den Broten verteilen. Appenzeller auf der groben Seite der Gemüsebeilage darüberreiben, sodass er ein bisschen schmilzt. Brote mit Petersilie bestreuen und sofort servieren.

### ❖ TIPP ❖

*Für einen deftigen Zusatz Speckwürfel kross anbraten und auf den Broten verteilen.*





# PASTA MIT SPANFERKELBÄCKCHEN

## HAUPTSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 1 Zwiebel
- ◆ 3 Knoblauchzehen
- ◆ 1 Möhre (ca. 100 g)
- ◆ ¼ Knollensellerie (ca. 200 g)
- ◆ 4 Thymianzweige
- ◆ 2 EL Olivenöl
- ◆ 1 TL Tomatenmark
- ◆ 500 g Spanferkelbäckchen (alternativ Schweinebäckchen)
- ◆ 1 l dunkles Weißbier
- ◆ 1 l Gemüsebrühe
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ 2 Lorbeerblätter
- ◆ 5 Wacholderbeeren
- ◆ 400 g Pasta (z. B. Spaghetti)
- ◆ etwas Butter



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Zwiebel schälen, halbieren und fein würfeln, Knoblauchzehen schälen und fein hacken, Möhre und Knollensellerie schälen, waschen und grob würfeln, Thymianzweige waschen und trocken schütteln.
2. In einem Topf bei mittlerer Hitze das Olivenöl erhitzen, Gemüse dazugeben und unter Rühren 5 Minuten rösten. Tomatenmark hinzufügen und ebenfalls unter Rühren rösten, bis es braun ist. Spanferkelbäckchen dazugeben, unter Wenden von beiden Seiten kurz anbraten, mit Weißbier ablöschen, mit Gemüsebrühe auffüllen und mit Salz und Pfeffer würzen.
3. Thymianzweige, Lorbeer und Wacholderbeeren dazugeben und alles bei niedriger Hitze offen 2 Stunden köcheln lassen, bis die Bäckchen weich sind.
4. Kurz vorm Servieren die Thymianzweige und die Lorbeerblätter entfernen. Pasta nach Packungsanleitung in gesalzenem Wasser kochen, abgießen und unter die Schweinebäckchen mischen. Wer möchte, gibt vor dem Servieren noch etwas Butter dazu.





# SÜDTIROLER APFELSTRUDEL

## NACHSPEISE

### ZUTATEN

#### Für den Teig

- ◆ 300 g Weizenmehl (Type 405)
- ◆ 100 g Butter
- ◆ 1 TL Salz
- ◆ 160 g Zucker
- ◆ 2 Eier (Größe M)
- ◆ 1 TL gemahlene Vanille
- ◆ 1 EL abgeriebene Schale 1 Bio-Orange

#### Für die Füllung

- ◆ 3 Äpfel (z.B. Gala, Braeburn, Elstar)
- ◆ 2 EL Rosinen
- ◆ 2 EL Pinienkerne
- ◆ 2 EL Zucker
- ◆ 2 TL gemahlener Zimt
- ◆ 2 EL Zitronensaft

### SO GEHT'S

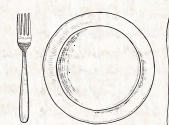
1. Alle Zutaten für den Teig in eine Schüssel geben und erst gründlich mit den Knethaken des Handrührgeräts, anschließend mit den Händen zu einem glatten Teig verkneten. Zu einer Kugel formen, mit Frischhaltefolie abdecken und 2 Stunden im Kühlschrank kalt stellen.
2. In der Zwischenzeit die Äpfel schälen, vierteln, vom Kerngehäuse befreien und in 1 cm große Würfel schneiden. Apfelwürfel mit den übrigen Zutaten für die Füllung vermengen.
3. Backofen auf 200 °C (Umluft) vorheizen und eine Lage Backpapier auf die Arbeitsfläche legen. Den Teig darauf geben und 5 mm dick und rund ausrollen. Dabei zügig arbeiten, damit der Teig nicht zu weich wird.
4. Nun die Apfelfüllung in der Mitte länglich auf dem Teig verteilen und diesen von den kurzen Seiten her über der Füllung einschlagen. Anschließend von links und rechts vorsichtig über der Füllung einschlagen. Dieser Schritt ist nicht ganz einfach, da der Teig schnell einreißt. Das Backpapier ggf. mit dem Teig über die Füllung legen und das



- ◆ 2 TL abgeriebene Schale von 1 Bio-Zitrone
- ◆ 2 EL Semmelbrösel

#### Außerdem

- ◆ 1 Ei (Größe M)
- ◆ Puderzucker



Für einen Strudel

- Papier anschließend vorsichtig abziehen. Zum Schluss das Ei verquirlen und den Teig damit einpinseln.
5. Das Backpapier mit dem Strudel auf das Blech setzen und 5 Minuten im heißen Ofen (Mitte) vorbacken, anschließend die Hitze auf 190 °C reduzieren und den Strudel 30 Minuten fertig backen lassen.
6. Den fertigen Strudel kurz etwas abkühlen lassen und zum Servieren mit reichlich Puderzucker bestäuben. Auch kalt ist der Strudel ein Genuss!



## CHECKLISTE

Hier sind noch einmal alle Punkte aufgelistet, die du bei den Vorbereitungen des Dinner-Abends beachten solltest. Hake sie ab, damit du keinen Punkt vergisst.

- ⬡ Datum für das Krimi-Dinner festlegen
- ⬡ Rollen vergeben und Einladungen verschicken
- ⬡ Kostümfrage klären
- ⬡ Dinner-Menü
  - ⬡ Vorspeise
  - ⬡ Hauptspeise
  - ⬡ Nachspeise
- ⬡ Dekoration
- ⬡ Musik

Die Rollenhefte verteilst du erst am Krimi-Abend an deine Gäste.

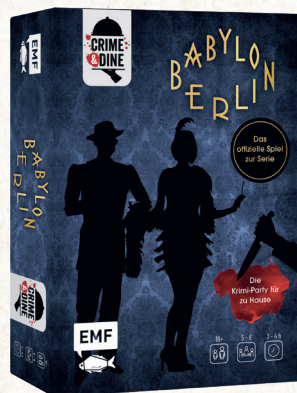


## NOTIZEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



## LUST AUF NOCH MEHR RÄTSELPASS?



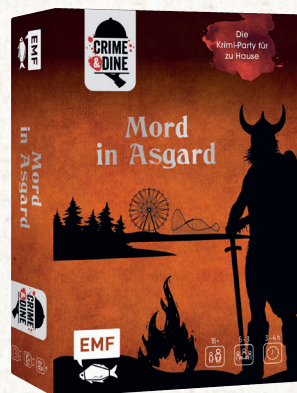
**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Babylon Berlin – Das offizielle  
Spiel zur Serie!**

GTIN 42-60478-34178-4



**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Tödliches Bankett – Die Krimi-Party  
für zu Hause**

GTIN 42-60478-34179-1



**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Mord in Asgard – Die Krimi-Party für  
zu Hause**

GTIN 42-60478-34202-6



**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Friesenmord auf Sylt – Die Krimi-  
Party für zu Hause**

GTIN 42-60478-34242-2

## IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen. Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder [kontakt@emf-verlag.de](mailto:kontakt@emf-verlag.de)

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH

Covergestaltung, Layout und Satz: Svenja Kuhn  
Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers  
Texte: Die Spielarchitekten GmbH, Henning Gienger

Rezepte: S. 16, 18, 22, 24: Veronika Siflinger-Lutz; S. 20, 26: Andrea Menichelli,  
Britta Welzer und Svenja Mattner-Shahi  
Rezeptfotos: S. 16, 18, 22, 24: Klaus-Maria Einwanger; S. 20, 26: Klara & Ida

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © Bukhavets Mikhail, © Eladora, © Sashatigar, © Ajakor, © moopsi, © IZ Stock Works, © Michal Sanca, © LoriOri, © Natalya Levish, © AI Asset Generator, © Shutterstock AI, © Egor Shilov, © Evgeniya Chertova, © Zdenek Sasek, © Maisei Raman, © Jacky Co, © Uncle Leo, © chempina, © NikWB, © samui, © Babich Alexander, © kornn, © ArtMari, © Chipmunk131, © majivecka, © Channarong Pherngjana, © Eon Tal, © Olena Hyria, © Black Creator 24, © ArtoPhotoDesigno Studio, © Josep Curto, © VolodymyrSanych, © Sketch Master, © Line sketches.

GTIN 4260478342439  
Gedruckt in China  
[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)



